MODE D'EMPLOI (pour le professeur)

Le dossier pédagogique «*La Prophétie des grenouilles* » est destiné à accompagner les enseignants grecs de langue française lors du visionnage du film avec leurs élèves. Il vise à donner un maximum d'idées et de pistes aux enseignants pour faire travailler le français à leurs élèves de manière motivante et ludique, à partir du support vidéo.

Les activités contenues dans ce dossier se situent pour la plupart aux **niveaux A1/A2** du Cadre européen commun de référence pour l'apprentissage des langues et sont destinées aux élèves des grandes classes du primaire et aux collégiens. Les activités se situant à d'autres niveaux (B1, B2,C1) sont indiquées comme telles.

Le dossier comporte :

- Une **présentation** rapide du film.

- Un ***mode d'emploi*** pour le professeur.

- Un ***questionnaire de compréhension globale*** couvrant l'ensemble du film.

- Quatre dossiers ou ***focus*** portant sur des extraits du film d'environ 3 minutes chacun. Chaque « focus » privilégie la compréhension et l'expression orales, comporte un point « grammaire » et un point « lexique » et ouvre sur une activité de communication.

- Un dossier ***En +*** pour continuer à travailler après avoir vu le film.

Si l'ensemble des activités est exploité, le travail autour de « La prophétie des grenouilles » dure **une douzaine d'heures de cours**. Bien entendu, les pistes proposées ne sont pas exhaustives et l'enseignant peut s'en inspirer librement et créer d'autres activités en fonction de son public et de ses objectifs.

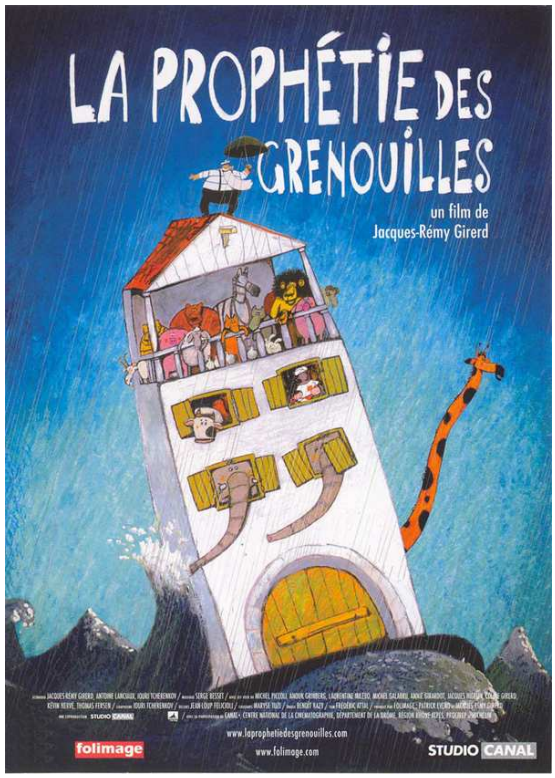
- **<u>AVANT LE FILM</u>**

  - ✓ Faites un « **remue-méninges** » sur le cinéma français. Vos élèves connaissent-ils des films, des acteurs, des réalisateurs français ?

  - ✓ Demandez a vos élèves si ils regardent souvent des films. A la télévision, au cinéma, sur l'ordinateur ? Quels sont leurs films préférés ? Ces films sont de quel genre (comédies, films d'action, films sentimentaux…) ? Est-ce qu'ils regardent souvent des **dessins animés** ? Est-ce que les dessins animés sont seulement pour les petits enfants ? S'ils répondent tous « oui » à cette dernière question, essayez de les convaincre du contraire, en leur donnant des exemples (*Les Simpsons*, *Corto Maltese* …)

  - ✓ Annoncez le **titre** du film. Demandez à vos élèves de formuler des hypothèses sur la signification du titre. De quoi ce film va-t-il parler ?

  - ✓ Montrez-leur ensuite l'**affiche** du film. Est-ce que l'image confirme leurs hypothèses ? Demandez-leur d'en formuler de nouvelles.



- **PENDANT LE FILM**

  - ✓ Chaque enseignant a sa manière propre de transmettre les connaissances et d'atteindre les objectifs d'apprentissage qu'il a fixés pour ses élèves. Nous vous proposons ici des **pistes** d'exploitation du film qui permettent aux élèves de travailler les quatre compétences de base (compréhension / expression, orale / écrite) ainsi que la compétence communicative.

  - ✓ Un **questionnaire de compréhension globale** permet de mobiliser l'attention des élèves pendant toute la durée du film. Il est bien sûr recommandé à l'enseignant d'adapter/compléter/développer les questions proposées en fonction de leurs publics et objectifs. A noter qu'il est possible de voir le film avec des sous-titres grecs ou français (sélectionner l'option *« sous-titres sourds et malentendants »* dans le menu audio du Dvd). Nous recommandons la première option pour les élèves débutants et la deuxième pour les autres.

  - ✓ Quatre **focus** d'environ 3 minutes ont été sélectionnés pour travailler spécifiquement certains aspects de la langue. L'étude de ces séquences nécessite plusieurs visionnages, et donc au moins une heure de cours chacune.

  - ✓ Pour les élèves débutants ou faux débutants, il est recommandé de voir le film avec les **sous-titres grecs** (option *sous-titres* dans le menu audio du Dvd). Le *Questionnaire de compréhension globale* ainsi que certaines activités des différents *focus* peuvent être exploités en traduisant tout ou partie des consignes en grec.

  - ✓ Des **jeux**, des coloriages et des activités ludiques ne nécessitant pas ou peu de connaissances en français sont disponibles sur la partie *ROM* du Dvd. Pour y accéder, double-cliquez depuis un ordinateur sur *Poste de travail* puis sur l'icône du Dvd. Double-cliquez ensuite sur le fichier *index.htm*. Attention, l'ouverture de ce fichier nécessite l'emploi d'*Internet Explorer*. Visitez notamment la rubrique *Goodies* du site internet.

Focus 1 (00:01:50 → 00:04:10)

Ce focus commence à la première image du film (hors générique) et se termine lorsque les héros arrivent au zoo. Son exploitation dure deux heures de cours (sans la phase ***Ecris***)

- ***Ecoute sans l'image :*** *(10 mn)* Passez la séquence en cachant l'image. Les élèves auront lu les questions au préalable. Demandez à certains de vos élèves de lire à haute voix leurs réponses. Les autres sont-ils d'accord ?

- ***Ecoute et regarde :*** *(15 mn)* Les élèves lisent d'abord les questions. Passer une première fois la séquence avec l'image. Vérifiez en commun les réponse de l'activité précédente. Interrogez ensuite les élèves sur les nouvelles questions. Repassez éventuellement la séquence pour vérifier les réponses.

- ***Ecris :*** *(20-30 mn)* Cet exercice est de niveau B1. Libre a vous de le simplifier pour l'adapter au niveau de vos élèves. Vous pouvez le précéder d'une phase orale sur le thème « décris ta famille » ou « décris la famille d'un ami présent dans la classe ». Il peut également être donné en « devoir à la maison ».

- ***Avec les sous-titres :*** *(20 mn)* Dans le menu audio, sélectionnez l'option *sous-titres*. Les élèves doivent trouver la traduction d'un maximum de mots. Vous pouvez le présenter comme un jeu du type « celui ou celle qui en trouve le plus a gagné ». Demandez à certains élèves de lire a haute voix leurs résumés.

- ***Grammaire :*** *(20 mn)* Au besoin, faire un rappel grammatical sur l'impératif. Les verbes a l'impératif de la séquence sont les suivants : *dépêche-toi ; allez ; attendez-moi ; montez ; larguez les amarres ; ne te fâche pas ; dis ; attends.*

- ***A toi de jouer :*** *(15-30mn)* Vous pouvez mettre différentes propositions de jeu de rôles dans un chapeau et demander a chaque couple d'élèves d'en tirer un au hasard. Ils réfléchissent ensuite par deux ou plus, écrivent éventuellement leurs dialogues sur feuille volante et jouent leurs saynètes devant la classe. Profitez-en pour leur faire travailler la prononciation et l'intonation !

Focus 2 (00:12:13 → 00:13:25)

Ce focus commence au début du 3e chapitre. Il correspond à la réunion des grenouilles. Son exploitation dure deux heures de cours.

- ***Sans le son :*** *(15mn)* Passez une première fois la séquence sans le son. Demandez aux élèves de lire a haute voix leurs petits dialogues en mettant le ton.

- ***Ecoute et regarde :*** *(10mn)* Passez la séquence une seconde fois avec le son. Corrigez en commun. Profitez de la 4e question pour travailler la phonétique (phonèmes /ch/-/j/ ; /s/-/z/)

- ***Avec les sous-titres :*** *(20 mn)* Dans le menu audio, sélectionnez l'option *sous-titres*. Les élèves doivent trouver la traduction d'un maximum de mots. Vous pouvez le présenter comme un jeu du type « celui ou celle qui en trouve le plus a gagné ». Demandez à certains élèves de lire a haute voix leurs résumés.

- ***Grammaire :*** *(15 mn)* Au besoin, faire un rappel grammatical sur le futur. Les verbes au futur proche sont les suivants : *il va pleuvoir ; les rivières vont gonfler ; elles vont déborder.* Au futur simple : *la pluie sera ; on assistera ; tout sera noyé.*
  Demandez à vos élèves de lire à haute voix les réponses aux questions qui suivent.

- ***Horoscope :*** *(30mn)* Assurez-vous que tous les élèves sont attentifs et notent les signes zodiacaux de leurs camarades. Dans la deuxième phase, incitez-les à être imaginatifs et éventuellement à inventer un avenir loufoque à leurs amis !

Focus 3 (00:25:05 → 00:26:50) + Chanson (00:26:50 → 00:28:40)

Cette séquence commence au milieu du chapitre 4, au dialogue entre le lion et le renard. Elle se termine au début de la chanson. Ecouter la chanson uniquement pour la dernière activité. Son exploitation dure trois heures de cours.

- ***Regarde l'image :*** *(15mn)* Faire cette activité avant de visualiser la séquence. Les réponses a la 2e question sont les suivantes :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
g	j	d	i	a	f	h	b	c	e

Pour la 3e :

HERBIVORES	OMNIVORES	CARNIVORES
chèvre	cochon	chien
mouton	ours	renard
vache		lion
cheval		loup
zèbre		

- ***Ecoute et regarde :*** *(15 mn)* Les élèves lisent d'abord les questions. Passer une première fois la séquence avec son et image. Interrogez ensuite les élèves sur leurs réponses. Repassez la séquence pour vérifier les réponses.

- ***Avec les sous-titres :*** *(15 mn)* Dans le menu audio, sélectionnez l'option *sous-titres*. Les élèves doivent trouver la traduction d'un maximum de mots. Vous pouvez le présenter comme un jeu du type « celui ou celle qui en trouve le plus a gagné ». Demandez à certains élèves de lire a haute voix leurs résumés.

- ***A table :*** *(10mn)* Mettez les réponses en commun. Inscrivez au tableau ce que savent cuisiner vos élèves.

- ***Recettes de cuisine :*** *(30mn)* Vérifiez ensemble les réponses :

1	2	3	4
c	a	d	b

Cette recette est celle des crêpes.

Demandez ensuite à chaque élève, ou par deux, d'écrire une recette qu'ils connaissent. S'ils n'en connaissent pas, demandez leur d'écrire une recette imaginaire ou extraordinaire. Profitez-en pour faire une révision sur le lexique des aliments et des ustensiles de cuisine, ainsi que sur les articles partitifs et l'expression de la quantité !

- ***Chanson :*** *(40mn)* Passez une première fois la chanson. Les élèves doivent en compléter le texte. Vérifiez leurs propositions.

Pour la chanter, utilisez le *karaoké* que vous trouverez dans le menu du Dvd à la rubrique *En +*. Si vous avez des élèves musiciens, vous pouvez également leur faire faire l'accompagnement. Les accords sont très simples : //Do/Fa/Do/Sol7//

Pour la deuxième phase, faites réfléchir vos élèves par deux ou en petits groupes. Mettez en commun (en écrivant les propositions au tableau). Décidez ensemble des droits et devoirs les plus importants et mettez au propre. Faites-en éventuellement une affiche que vous mettrez au mur de la classe.

Focus 4 (01:07:24 → 01:10:38)

Ce focus commence au début du chapitre 10. Coupez la séquence avant que Ferdinand n'arrive (au moment où les animaux s'apprêtent à jeter la tortue aux crocodiles). Son exploitation dure trois heures de cours.

- ***Ecoute et regarde :*** *(15 mn)* Les élèves lisent d'abord les questions. Passer une première fois la séquence avec son et image. Interrogez ensuite les élèves sur leurs réponses. Repassez la séquence pour vérifier les réponses.

- ***Avec les sous-titres :*** *(10 mn)* Dans le menu audio, sélectionnez l'option *sous-titres*. Les élèves doivent trouver la traduction d'un maximum de mots. Vous pouvez le présenter comme un jeu du type « celui ou celle qui en trouve le plus a gagné ». Demandez à certains élèves de lire a haute voix leurs résumés.

- ***Sentiments :*** *(20 mn)* Pour la première question, écrivez tous les sentiments qui viennent au tableau (adjectifs ou substantifs). Demandez le sentiment contraire à chaque fois. Pour la partie, « mime », vérifiez que vos élèves connaissent tous les adjectifs présents sur les cartes. Un élève doit mimer un sentiment tiré au hasard. Les autres doivent deviner en posant des questions (« est-ce que tu es en colère ? »). Le mime répond par oui, non ou par une des expressions du cadre gris.

- ***A toi de jouer :*** *(15-30mn)* Vous pouvez mettre différentes propositions de jeu de rôles dans un chapeau et demander a

chaque couple d'élèves d'en tirer un au hasard. Ils réfléchissent ensuite par deux ou plus, écrivent éventuellement leurs dialogues sur feuille volante et jouent leurs saynètes devant la classe. Profitez-en pour leur faire travailler la prononciation et l'intonation !

- ***Et après :*** *(30mn)* Repassez la séquence jusqu'au moment où les animaux s'apprêtent à jeter la tortue aux crocodiles. Demandez aux élèves d'imaginer la suite et de l'écrire. Faites lire quelques productions à voix haute. Regardez ensuite la véritable suite pour vérifier les hypothèses.

- ***Débat :*** *(30-40 mn)* Faites réfléchir vos élèves à la question. Par groupes, ils doivent trouver un maximum d'arguments *pour* ou *contre* et trouver des exemples pour illustrer leurs arguments. Chaque groupe se positionne pour ou contre la mort de la tortue et choisit un représentant qui prend la parole pendant le débat. A vous de gérer le temps de parole de chacun, les interruptions, les difficultés d'expressions. A vous également de présenter, d'orienter le débat et de relancer les discussions quand elles s'essoufflent. Pour des apprenants plus avancés, faites-leur prendre des notes, éventuellement faire un petit compte-rendu.